••• CIBLE blanche

CIBLES couleurs

CADRE SPECIFIQUE

Cible Blanche est le premier niveau de tir délivré au jeune tireur, au cours du cycle de découverte de l'activité, suite à la prise de licence à la FFTir.
Cette découverte dépend principalement du rôle de l'animateur, même dans le cadre de l'école de tir. Il doit considérer que ce premier cycle est un moyen de développement, devant inciter les débutants à venir partager une dynamique, en participant à la progression d'apprentissage de la FFTir.

ORIENTATIONS - VALEURS - QUALITES

Philosophie du cycle de découverte : Dans le cadre de l'accueil des plus jeunes (Poussins, Benjamins et Minimes), ou des plus âgés (Cadets et Juniors), le cycle Cible Blanche propose la découverte des deux armes traditionnelles, le pistolet et la carabine dans un environnement convivial mais empreint de sécurité. A la fin de celui-ci, l'éducateur permet, aux élèves, de choisir leur discipline.

Valeurs et Qualités éducatives :
Les notions de Progression et de Plaisir

L'animateur doit profiter de ce temps de découverte pour enrichir son action éducative en proposant la valeur « Progression » et en s'appuyant sur la qualité « Plaisir » pour sous-tendre son action pédagogique.

« ***Progression*** » : Le tir offre la possibilité de se réaliser sportivement et humainement. "Cibles Couleurs", accompagnera la progression du jeune public pour lui permettre non seulement de faire plus, mais aussi de faire mieux. Progresser dans une pratique sportive implique du temps (il ne faut pas être pressé), de l'investissement (il faut une part de travail et de la régularité), et une bonne collaboration (le jeune tireur doit participer activement avec le moniteur et les autres tireurs).

« ***Plaisir*** » : La dimension plaisir dans la pratique du tir doit être recherchée au-delà de la simple performance. L'animateur de club, qui est aussi un éducateur, a un rôle important à jouer dans cette approche. Par son attitude pédagogique, sa convivialité, ses compétences techniques et le choix judicieux d'exercices, il doit surtout permettre au jeune public de prendre du plaisir à tirer, en créant les conditions de la réussite, pour qu'il s'engage effectivement dans cette pratique.

OBJECTIF N°1
DÉCOUVRIR LES REGLES ET L'ENVIRONNEMENT

1.1 Découvrir le vocabulaire spécifique pour décrire une arme

GPA p. 4,5 et 9

L'animateur de club doit s'attacher au cours des premières séances à donner quelques éléments de vocabulaire pour que la relation pédagogique puisse s'établir ; il faut cependant rester simple dans l'approche de ce lexique spécifique. Les formes jouées (mémo, quizz, trivial poursuit), ainsi que des schémas, seront plus profitables que de longs monologues. Le « jargon technique » à enseigner pendant la découverte doit se résumer au vocabulaire indispensable aux manipulations et au placement de l'arme sur le corps et sur l'appui.

1.2 Découvrir les principales règles et les commandements de sécurité

GPA p. 3

Au cours de la découverte, le débutant doit s'approprier progressivement les règles essentielles de sécurité qui doivent être adaptées à ce cadre particulier de pratique : la découverte du tir et des armes de tir.

♦ **Il doit TOUJOURS considérer qu'une arme puisse être chargée, donc dangereuse.**

♦ **Il ne doit JAMAIS faire confiance aux seules sécurités mécaniques de l'arme.**

♦ **Il ne doit JAMAIS diriger une arme vers quelqu'un.**

Dès le début, l'animateur doit informer et s'assurer de la compréhension des commandements de tir, surtout dans le cadre d'un fonctionnement de groupe :

Charger :
signal permettant de prendre l'arme et de la préparer pour le tir.
Tirer :
signal autorisant le tireur à commencer le tir.
Arrêter le tir :
signal interdisant, impérativement, de tirer.
Décharger :
signal imposant d'ouvrir la culasse, d'enlever la munition et de poser l'arme, culasse ouverte.

1.3 Découvrir les modalités de fonctionnement de la structure d'entraînement jeunes

Dés la première séance du cycle de découverte, le jeune sportif doit être informé des dispositions spécifiques à l'Ecole de tir. L'usage d'un carnet d'information « structure d'entraînement » qui devrait être édité par le club, permet au débutant de s'intégrer plus vite dans le groupe en trouvant les réponses à ses interrogations ainsi qu'à celles de ses parents. Ce document peut devenir un vecteur de communication si l'on prend le soin d'y réfléchir.
Exemple des pages ou articles à prévoir: *(liste simplement recommandée)*

♦ ***Champ curriculum :*** *contact de l'association et des éducateurs.*

♦ ***Champ fonctionnement normal :*** *jours et*

horaires d'entraînement en période scolaire.

♦ ***Champ fonctionnement des stages :*** *dates et horaires en période de vacances scolaires.*

♦ ***Champ fonctionnement des compétitions :*** *calendrier et modalités spécifiques.*

♦ ***Champ organisation pédagogique :*** *catégories, groupes de niveau.*

♦ ***Champ matériel :*** *conditions de prêt, de location ou d'attribution d'armes.*

♦ ***Champ tarifs et promotions :*** *prix de la licence, de l'adhésion club, des services Ecole de tir.*

♦ ***Champ assurances :*** *étendue des garanties.*

OBJECTIF N°2
DÉCOUVRIR L'UTILISATION DE L'ARME AU PAS DE TIR

Au cours des premières séances, il appartient à l'animateur de mettre en place le matériel, lorsque les jeunes sont débutants. Il peut toutefois se faire aider par des élèves plus expérimentés dans la pratique. Cet apprentissage requiert une vigilance accrue de sa part.

2.1 Eduquer des comportements de patience et de calme

Avant toute entreprise de manipulation d'arme, l'animateur doit mettre en place des conditions de calme et de patience en usant des apports de la pédagogie : prise en main du groupe, voix ferme mais calme, placement et vision du groupe, organisation pédagogique par atelier impliquant la collaboration de tous les élèves.

Il doit inciter à :

♦ **être patient :**
le jeune tireur doit attendre son tour avec calme, tout en écoutant les conseils,

♦ **être prudent :**
le jeune tireur doit manipuler l'arme calmement, avec précaution, en ne posant le doigt sur la queue de détente qu'une fois le canon dirigé vers les cibles.

2.2 Découvrir les principaux savoir-faire dans la manipulation des armes

GPA p. 18-19,40-43

L'animateur organise la découverte des opérations permettant de charger et de décharger une arme, autorisant aux élèves des manipulations, tout en respectant les consignes de sécurité.

Ces premières manipulations se feront obligatoirement sans munition, en actionnant le mécanisme à sec. Il sera impératif de :

♦ *savoir prendre l'arme et la positionner sur la tablette de tir,*

♦ *savoir ouvrir la culasse et armer la détente,*

♦ *faire semblant d'introduire un plomb dans la « chambre »,*

- *savoir fermer la culasse pour rendre l'arme prête à tirer.*

Une fois une certaine aisance obtenue, on doit commencer à éduquer certains comportements de sécurité en réponse aux commandements de « Charger » et « Décharger ».

Le commandement « **Charger** » doit impliquer trois comportements spécifiques :

- *maintenir le canon de l'arme en direction des cibles pendant la manipulation,*
- *fermer doucement la culasse,*
- *poser le doigt, devant actionner la queue de détente, le long de la carcasse.*

Le commandement « **Décharger** » doit être conditionné à des réflexes particuliers :

- *enlever le doigt de la queue de détente pour le mettre le long de la carcasse,*
- *ouvrir le mécanisme ou la culasse tout en maintenant le canon en direction des cibles,*
- *enlever la munition manuellement de la chambre, ou en cas d'impossibilité avec une baguette de nettoyage,*
- *poser l'arme avec précaution sur la tablette, le canon en direction des cibles, avec la culasse ouverte.*

2.3 Découvrir les principaux Savoir-faire permettant de tirer

2.3.1 Comment positionner l'arme sur l'appui ?

Il ne s'agit pas de la partie la plus importante de la découverte. Le plus déterminant pour l'animateur à ce moment-là est de bien régler la hauteur de cet appui fixe, (en veillant à ce que le point d'appui soit à la hauteur des épaules), pour mettre le tireur en situation de réussite. Selon l'âge du débutant, et surtout sa morphologie, l'enseignant a la possibilité de choisir une position assise en appui sur coussin ou debout en appui en utilisant divers Systèmes d'Assistances Modulables (S.A.M.) ou ressort rendus fixes.

L'imitation d'une bonne démonstration, réalisée par l'animateur, vaudra mieux qu'un long discours. Le but recherché par l'animateur doit se restreindre aux conditions permettant un placement équilibré de l'arme sur son appui, sans donner de précisions techniques sur la position. Pour ce faire, il est indispensable que l'arme soit équilibrée sur l'appui et repose par le milieu du fût de la carabine et par la partie de la carcasse située juste en avant du pontet du pistolet.

Points à surveiller en position debout :

quand on souhaite aider un débutant à se mettre en position, il faut toujours privilégier les attitudes de simplicité et d'équilibre. Dans le cas d'un appui debout, l'allure générale de la position devra donc être pratiquement droite, que l'animateur observe le jeune tireur de côté ou bien de l'arrière. Il pourra alors donner des éléments globaux permettant de positionner, sur l'axe de tir, les pieds du tireur qui devront être parallèles avec un écartement de la largeur des épaules.

2.3.2 Comment orienter l'arme pour viser la cible ?

GPA p. 26-27 et 56-57

C'est certainement le savoir-faire le plus important de cette découverte. L'animateur doit être capable de relever plusieurs challenges sans entrer dans des considérations techniques précises. Dans ce but, les schémas ou les photos permettent de mieux se représenter les éléments d'une visée globale.

2.3.2.1 Comment percevoir le guidon par le point de repère arrière (oeilleton ou cran de mire) ?

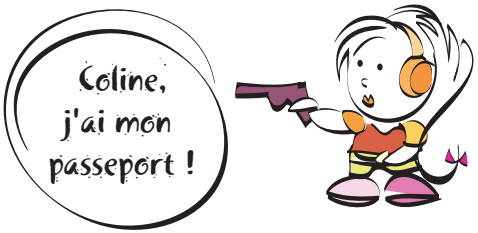
Quelle que soit l'arme, il faut d'abord régler le problème d'œil directeur. En dehors de cas de déficience visuelle particulièrement grave, l'animateur doit privilégier la dextérité manuelle en proposant l'emploi d'un cache sur l'œil qui ne participe pas à la visée (bandeau de tennis ou morceau de cible par exemple). L'œil s'adapte, en effet, plus vite que le corps et l'utilisation du cache-œil l'aide à voir distinctement le guidon. Un tireur droitier avec un œil directeur gauche sera donc mis en position de droitier avec un cache sur l'œil gauche pour obliger l'œil droit « non directeur » à prendre le relais.

Sécurité : *attention, l'œil doit être distant de 3 à 5 cm de la hausse car avec certaines carabines de conception ancienne, le recul du chariot peut heurter l'arcade si le tireur approche trop près l'œil du dioptre. Il est donc conseillé de monter des « bonnettes » en caoutchouc sur l'œilleton.*

Pédagogie : en cas de difficulté majeure à regarder à travers le trou du dioptre, il suffit souvent de dévisser l'iris pour que le débutant arrive à percevoir le guidon.

2.3.2.2 Comment viser la cible ?

Il n'y a pas de difficulté particulière à faire comprendre la notion de « visée » aux débutants, lorsqu'ils sont en situation d'appui fixe, dès qu'ils arrivent à percevoir le guidon. Le message à imposer tout de suite est celui de zone de visée large en utilisant presque exclusivement des visuels pédagogiques sans points de repère particuliers ou des cibles basculantes



2.3.3 Comment actionner l'arme ?

GPA p. 28-29 et 54-55

C'est à la fois le moment de la découverte le plus facile, mais aussi le plus déterminant pour la suite de la progression. Comme pour les autres Savoir-faire techniques, l'enseignant doit donner les conditions de la découverte de comportements qu'il développera plus tard.

2.3.3.1 Comment poser le doigt sur la queue de détente sans faire partir le coup involontairement ?

Rappel de sécurité : Le jeune tireur ne doit poser le doigt sur la queue de détente qu'une fois en visée.
Au cours de la première séance en particulier, l'enseignant doit mettre en confiance l'élève pour qu'il soit capable de poser son doigt sur la queue de détente sans appuyer. Il sera opportun de régler quelques armes avec des détentes un peu plus lourdes (en augmentant le poids) ainsi que légèrement filantes (en augmentant l'accrochage) pour permettre aux élèves de réussir et de se sentir en confiance. Les rédacteurs profitent de ce passage pour rappeler aux éducateurs que lors de toute action pédagogique ou technique dans le secteur du lâcher, ils doivent penser à vérifier au préalable les détentes des armes utilisées afin que leurs consignes soient applicables par les élèves et s'assurer ainsi, par la même occasion, de la sécurité de fonctionnement de l'arme.

2.3.3.2 Comment percevoir la résistance de la détente ?

Le deuxième enjeu concerne la pression du doigt permettant de faire partir le coup. L'animateur doit s'obstiner à éduquer tout de suite la perception de résistance de la détente sans trop « décortiquer ». L'action du doigt doit être perçue comme « longue » par le tireur. Cette découverte de la résistance particulière de la détente sera facilitée par l'utilisation de l'appui fixe et par les consignes, données au tireur, d'appuyer doucement tout en maintenant le guidon sur une visée large. Il est possible au cours de cette sensibilisation d'arriver à la notion de point dur, mais c'est une information qui doit émaner du tireur.

OBJECTIF N°3

Capacité de réussite

En fin de progression Cible Blanche, le débutant doit être capable de toucher le carton de la cible, 8 fois sur 10, en utilisant une situation d'appui fixe. Cet objectif doit être réalisé avec les deux armes.

FICHE PEDAGOGIQUE ET TESTS DE VALIDATION DU NIVEAU

CIBLE BLANCHE

	COMPETENCE RECHERCHEE	EXERCICES PRINCIPAUX	CONSIGNES POINTS CLES	TESTS DE VALIDATION
OBJECTIF N° 1	**SAVOIR :** ♦ les règles de sécurité ♦ le lexique sur les armes **ETRE CAPABLE DE :** Charger une arme 10 m (arme adaptée à la morphologie du tireur).	Lister les règles de sécurité et les termes descriptifs des deux armes. Répéter les quatre opérations de chargement en respectant les principales consignes de sécurité.	Faire comprendre les possibilités d'accident avec des simulations. Les opérations sont chronologiques et demandent du calme et de l'attention.	L'élève doit pouvoir par écrit ou oralement : **a)** énoncer les trois règles de sécurité, **b)** décrire les éléments du pistolet – carabine, **c)** il doit réussir à charger son arme, seul, sans que le canon ne quitte un angle de 45° avec l'axe de la cible.
OBJECTIF N° 2	**ETRE CAPABLE DE :** Tirer sur une cible en utilisant si besoin un appui fixe (potence ou coussin).	Favoriser des appuis fixes ainsi que la démonstration pour : ⊙ se positionner, ⊙ orienter l'arme, ⊙ poser le doigt, ⊙ actionner la détente.	Adapter les appuis à la morphologie. Enchaîner les actions : ⊙ centrer le guidon dans le « viseur », ⊙ amener le guidon sur la cible, ⊙ poser le doigt sur la queue de détente sans faire partir le coup, ⊙ presser sur la détente en maintenant le guidon sur le visuel.	Le tireur est capable de se positionner sur le pas de tir, de viser et d'actionner l'arme tout en respectant les trois règles de sécurité avec un taux de réussite de 4 fois sur 5 essais.
OBJECTIF N° 3	**CAPACITE A REUSSIR :** Toucher le carton 8 fois sur 10 coups avec appui.	Tirer 10 coups sur une cible. Augmenter au début la taille de la cible et mettre en appui si besoin.	Laisser faire le tireur. Ne pas lui dire que c'est un test.	L'objectif n° 3 est validé si le tireur est capable de toucher le carton 8 fois, sur 10 coups tirés.

Pour valider le niveau Cible Blanche, l'animateur doit vérifier que les différentes compétences requises ont bien été acquises, dans les trois objectifs, au cours du premier cycle de découverte. Cette réussite sera matérialisée par la remise du Passeport "Cibles Couleurs" Jeunes, validé à la Cible Blanche.